Handbuch



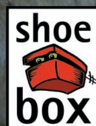
Pferd & Pony

Lass uns reiten





- Deine Reitkleidung
- Lerne richtig reiten
- Großer Nachschlageteil
- Mach ein Reitturnier mit



Installation und Programmstart von Pferd & Pony – Lass uns reiten

SYSTEMANFORDERUNGEN
Windows 95
Pentium-90-Prozessor
2 MB freier Speicherplatz auf der Festplatte
12 MB RAM, 16 MB empfohlen
4X CD-ROM-Laufwerk
Super-VGA-kompatible Grafikkarte (256 Farben)
16-bit Soundkarte

STARTEN DES PROGRAMMS
Um Pferd & Pony zu starten, befolge die folgenden Schritte:
Schließe vor dem Starten von Pferd & Pony alle anderen Programme.
Lege die CD in dein CD-ROM-Laufwerk. Es erscheint ein Fenster, in dem alle Dateien auf der CD aufgelistet werden. Klicke doppelt auf "Start".

Wenn das Fenster nicht erscheint, nachdem du die CD eingelegt hast, kannst du die CD öffnen, indem du auf "Arbeitsplatz" klickst und dann auf "Die Reitschule".

Sobald du das Spiel einmal gespielt hast, kann Pferd & Pony auch über das Startmenü aufgerufen werden.

DEINSTALLIEREN DES PROGRAMMS
Wenn du nach dem Spielen von Pferd & Pony die auf der Festplatte installierten Dateien entfernen möchtest, tue folgendes:
Klick auf das Startmenü, wähle dann Pferd & Pony-> Deinstallieren. Löschen dann die zusätzlich erzeugten Dateien aus C:\catalog auf deiner Festplatte.

QUICKTIME 2.1.2
Falls du QuickTime noch nicht auf deinem PC installiert hast, erscheint eine Nachricht, die dich informiert, dass du das Programm nicht starten kannst, bis du QuickTime installiert hast. Klick auf OK und wähle Start->Ausführen… Gib den Buchstaben deines CD-ROM-Laufwerks ein (z. B. D:\) und dann QTINSTAL\QT32inst.exe. Klicke auf OK.

Du kannst ebenfalls Start-> Ausführen… und dann Durchsuchen… wählen. Wähle nun im Menü dein CD-ROM-Laufwerk, normalerweise D:\, und dann QTINSTAL\QT32inst.exe. Klicke dann auf OK.

DIRECTX 5.0
Wenn du DirectX 5.0 nicht auf deinem PC installiert hast, wird es automatisch installiert.

Wenn du keine 3D-Spiele spielen kannst, musst du gegebenenfalls DirectX 5.0 noch einmal installieren. Wähle Start->Ausführen… Gebe im Dialogfenster den Buchstaben deines CD-ROM-Laufwerks ein, normalerweise D:\, und dann DIRECTX\dx5eng.exe. Klicke dann auf OK.
Du kannst ebenfalls Start->Ausführen… und dann Durchsuchen… wählen. Wähle nun im Menü dein CD-ROM-Laufwerk, normalerweise D:\, und dann DIRECTX\dx5eng.exe. Klicke auf OK.

Wenn du immer noch Schwierigkeiten mit 3D-Spielen hast, stelle im Wettkampfmenü über das Monitorsymbol eine andere Auflösung (niedrig, mittel, hoch) ein. Wir empfehlen dir, die neuesten Treiber für die Grafikkarte zu installieren.



LASS UNS REITEN!
Hast du schon immer davon geträumt, reiten zu lernen? Nun hast du mit Pferd & Pony die Möglichkeit, deinen Traum wahr werden zu lassen. Im Reitverein Greenfield kannst du Reitstunden nehmen, Pferde striegeln und an Turnieren teilnehmen.

Es gibt im Stall zwölf tolle Pferde und Ponys. Wir haben ebenfalls einen Klubraum, in dem du Spiele spielen kannst und in dein Tagebuch schreiben kannst.

Du wählst zwischen drei Kursen: dem Anfängerkurs, dem Fortgeschrittenenkurs und dem Turnierkurs. In den Kursen lernst du viel über das Reiten und Dinge, die du wissen musst, um mit deinem Pferd an Turnieren teilzunehmen.

Sobald du die Kurse absolviert hast, kannst du an Dressur-, Spring- und Geländeprüfungen in 3D-Grafik teilnehmen. Du kannst gegen deine Freunde antreten und vergleichen, wer von euch die meisten Punkte erreicht.

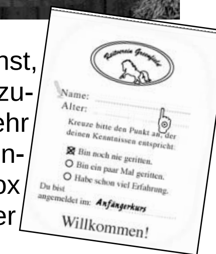


HIER BEGINNST DU
Sobald du Pferd & Pony gestartet hast, betrittst du das Spiel durch die Stalltür. Du kannst nun drei Dinge tun:

1) Wenn du dich nach rechts drehst, gelangst du zum Schalter. Dort befindet sich deine Reitlehrerin Anne, die dir bei der Anmeldung für die Reitstunden behilflich sein wird.
2) Du kannst ebenfalls in den Stall gehen, dir die Pferde anschauen und in die Reitbahn gehen.
3) Wenn du dich nach links drehst, gelangst du in den Klubraum, wo du Spiele spielen, Eintragungen in dein Tagebuch machen und Poster aufhängen kannst.

DER SCHALTER
Am Schalter triffst du auf deine Reitlehrerin Anne. Wenn du auf die rote Box an der Wand oder auf Anne klickst, erscheint das Anmeldeformular für die Kurse. Sobald du deine Vorkenntnisse angegeben hast, gelangst du in den entsprechenden Kurs.





Bevor du in den Stall gehst, um dir ein Pferd auszusuchen, kannst du mehr über die Pferde herausfinden, indem du in die Box schaust, die Anne in der Nähe des Schalters aufgestellt hat.



Sobald du die Kurse abgeschlossen hast, kannst du an Turnieren teilnehmen. Du nimmst an Dressur-, Spring- und Geländeprüfungen teil, indem du auf die blaue Box an der Wand beim Schalter klickst.

DER STALL
Sobald du dich für einen Kurs angemeldet hast, gehst du in den Stall und suchst dir ein Pferd aus. Die Pferde befinden sich in den Boxen. Du gehst zu ihnen, indem du auf den Griff an der Tür klickst. Vergiss nicht, dass du das Pferd vor dem Satteln striegeln und ihm die Hufe auskratzen musst.



Wenn du nicht weißt, wie man das tut, klick auf das Buch, das in der Box an der Wand hängt.

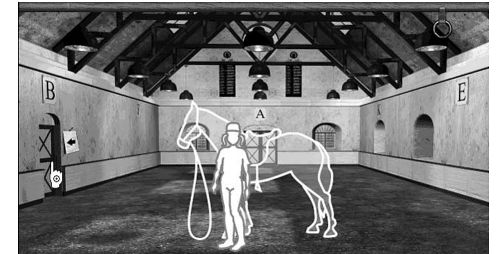


Nach dem Satteln und Aufzäumen bewegst du den Mauszeiger auf die Tür in der Box. Er verwandelt sich dann in ein Pferdesymbol, was bedeutet, dass du dein Pferd in die Reitbahn führen kannst.

DIE REITKURSE
Es gibt drei unterschiedliche Schwierigkeitsgrade: den Anfängerkurs, den Fortgeschrittenenkurs und den Turnierkurs.

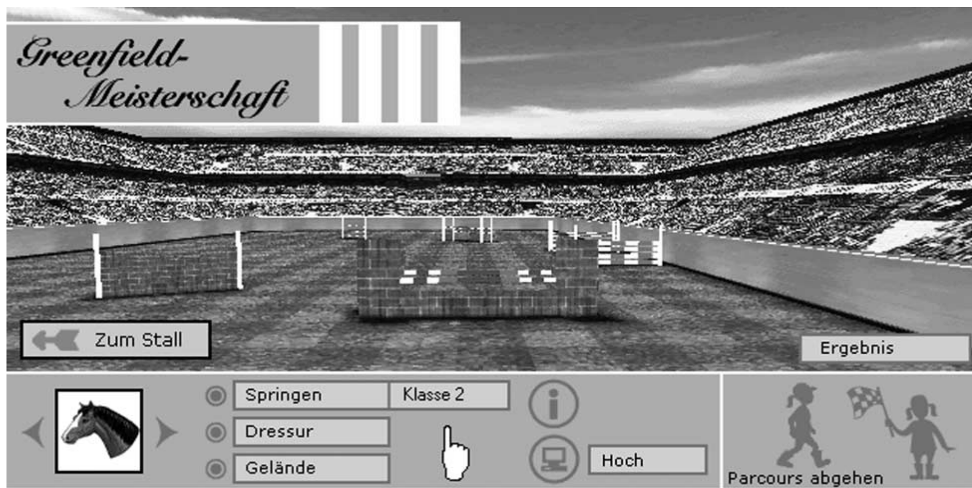


Sobald du dich für den entsprechenden Kurs angemeldet und aufgesattelt hast, gehst du in die Reitbahn. Dann kann es losgehen.



In der Lektion werden auf einer Leinwand verschiedene Dinge erklärt und mit Bildern und Videos veranschaulicht. Du kannst im Kursmenü zwischen den unterschiedlichen Teilen der Lektion wählen.
Du kannst den Kurs auch jederzeit abbrechen, indem du auf die Schlaufe unten an der Leinwand und anschließend auf die sichtbar gewordene Stalltür klickst.

Im Anfängerkurs wird die Leinwand manchmal hochgerollt und Anne stellt dir eine Frage. Wenn deine Antwort richtig ist, gelangst du in den nächsten Abschnitt. Gegen Ende des Kurses für Fortgeschrittene musst du die Hufschlagfiguren reiten. Du steuerst das Pferd über die Pfeiltasten. Benutzen die Pfeiltaste aufwärts, um vorwärts zu reiten, und die Pfeiltasten links und rechts, um zu wenden. Über die Pfeiltaste abwärts hältst du das Pferd an.



DIE TURNIERTEILNAHME
Sobald du alle Kurse abgeschlossen hast, darfst du an Turnieren teilnehmen. Wenn du bereit bist, an Dressur-, Spring- oder Geländeprüfungen teilzunehmen, gehst du zum Schalter und meldest dich an, indem du auf die blaue Box links auf der Wand klickst. Jetzt erscheint eine Checkliste. Sobald du die Liste ausgefüllt hast, erscheint das Turniermenü, in dem du die Prüfung und, falls du das Springen gewählt hast, die Klasse wählen kannst.

DAS TURNIERMENÜ
Du kannst dein Pferd wählen, indem du auf die Pfeile in der linken Ecke des Menü klickst. Oben im Menü findest du Informationen darüber, wie sich die Pferde zu Turnieren eignen.

Wenn du auf die Boxen jeweils für Spring-, Dressur- und Geländeprüfungen klickst, findest du mehr über die unterschiedlichen Klassen und Klassifikationen in den Wettkämpfen heraus.

Du kannst durch die Reitbahn gehen, indem du auf das Symbol in der Ecke unten rechts im Menü klickst. Hast du eine Prüfung und gegebenenfalls eine Klasse gewählt, klicke auf das Symbol mit der Startflagge. Nun kannst du losreiten!

In der Prüfung steuerst du dein Pferd über die Pfeiltasten.

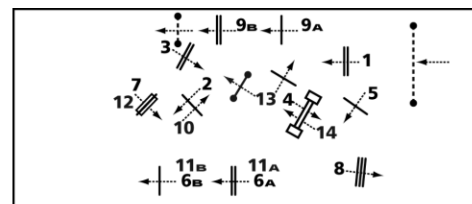
- Um im Schritt vorwärts zu reiten, drücke einmal die Pfeiltaste abwärts.
- Wenn du einmal kurz die Pfeiltaste aufwärts drückst, wechselt dein Pferd in eine schnellere Gangart.
- Durch einen kurzen Druck auf die Pfeiltaste abwärts wechselt dein Pferd in eine langsamere Gangart.
- Du kannst aus dem Schritt auch rückwärts richten, indem du die Pfeiltaste abwärts gedrückt hältst.
- Du wendest dein Pferd über die Pfeiltasten nach links und nach rechts.
- In Spring- und Geländeprüfungen springt dein Pferd, indem du die Leertaste drückst.
- In Spring- und Dressurprüfungen kannst du den Blickwinkel wechseln, indem du F1 oder F2 drückst. Du siehst dich dann entweder von hinten oder du hast eine Sicht in die Bahn vom Pferderücken aus.

SPRINGPRÜFUNGEN
Du kannst in fünf unterschiedlichen Klassen zwischen 1 und 5 springen. Jede Klasse hat eine andere Klassifikation mit jeweils unterschiedlichen Regeln in Bezug auf das Stechen.

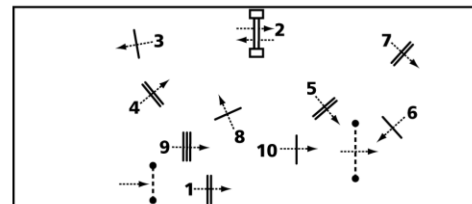
Fehler bei Springprüfungen

Abwurf eines Hindernisses:	4 Fehler
Erste Verweigerung:	3 Fehler
Zweite Verweigerung:	6 Fehler
Dritte Verweigerung:	Ausscheiden

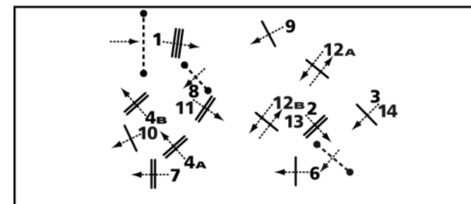
Klasse 1: Zwei-Phasen-Springprüfung
Sobald du die Ziellinie nach einem fehlerfreien Ritt passierst, gehst du direkt in das Stechen. Daher wird die Ziellinie zur Startlinie für das Stechen.
110 cm
Qualifikationsrunde: 1-9
Stechen: 10-14



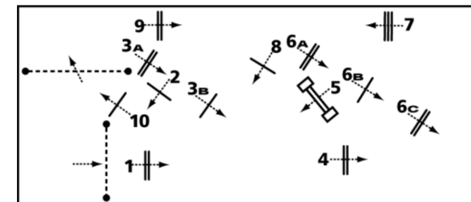
Klasse 2: Standardzeitwertung
Wenn mehrere Reiter fehlerfreie Runden absolviert haben oder die gleiche Anzahl an Fehlern haben, gewinnt der schnellste Reiter. Kein Stechen.
120 cm
Qualifikationsrunde: 1-10



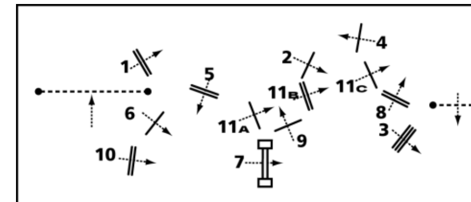
Klasse 3: Zwei-Phasen-Springprüfung
Die gleiche Wertung wie in Klasse 1.
130 cm
Qualifikationsrunde: 1-9
Stechen: 10-14



Klasse 4: Zeitprüfung
Für jedes abgeworfene Hindernis bekommst du 4 Strafsekunden. Kein Stechen.
140 cm
Qualifikationsrunde: 1-10



Klasse 5: Standardzeitwertung
Die gleiche Klassifikation wie in Klasse 2.
160 cm
Qualifikationsrunde: 1-11





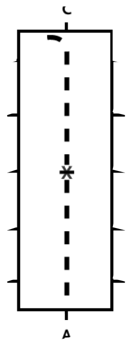
DIE DRESSURPRÜFUNG
Du beginnst mit der Aufgabe B:0. Das Programm besteht aus 16 unterschiedlichen Programmpunkten, die du auswendig gelernt haben musst, bevor du in die Reitbahn gehst. Die Prüfung wird auf einer Reitbahn von 20 x 60 m absolviert. Du kannst ein Maximum von 240 Punkten erreichen und solltest die Prüfung in 4 Minuten und 50 Sekunden abschließen.

Fehlerpunkte in der Dressur

Erstes Verreiten	2 Fehlerpunkte
Zweites Verreiten	4 Fehlerpunkte
Drittes Verreiten	8 Fehlerpunkte
Viertes Verreiten	Ausscheiden

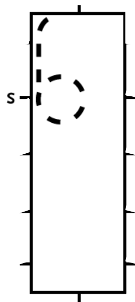
B:0 / Level 1

Position	Aufgabe
A	Einreiten im Arbeitstrab
X	Halten
	Grüßen
	Im Arbeitstrab anreiten
C	Linke Hand



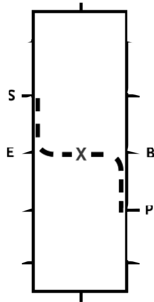
Level 2

Position	Aufgabe
S	Volte mit 10 m Durchmesser



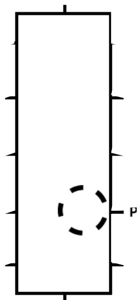
Level 3

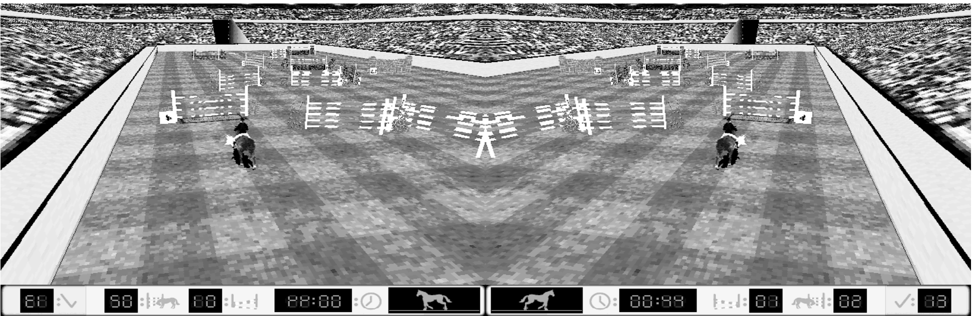
Position	Aufgabe
SEXBP	Arbeitstrab bei E abwenden, bei B Handwechsel



Level 4

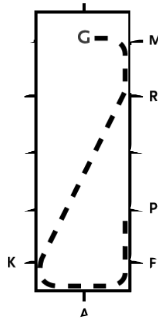
Position	Aufgabe
P	Volte mit 10 m Durchmesser





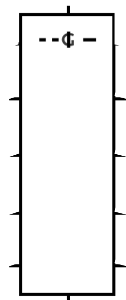
Level 5

Position	Aufgabe
PFAK	Arbeitstrab
KR	Mitteltrab
RMG	Arbeitstrab



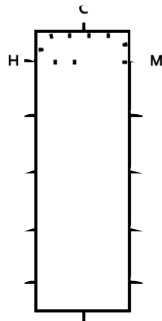
Level 6

Position	Aufgabe
G	Halten
	6 Sekunden Unbeweglichkeit
	Im Mittelschritt anreiten



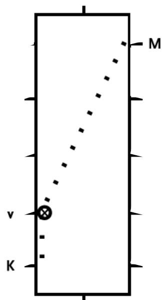
Level 7

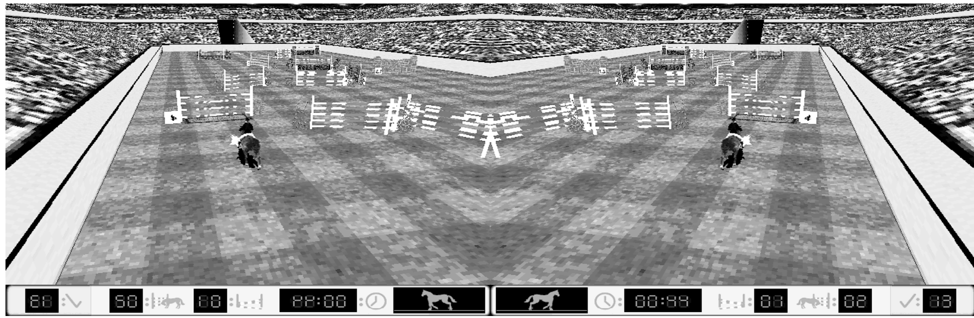
Position	Aufgabe
H	Rechts auf den Zirkel
HCM	Mittelschritt



Level 8

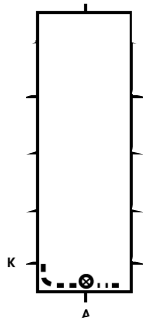
Position	Aufgabe
MV	Starker Schritt
VK	Mittelschritt (Übergang)





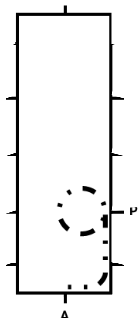
Level 9

Position	Aufgabe
KA	Arbeitstrab
A	Linksgalopp



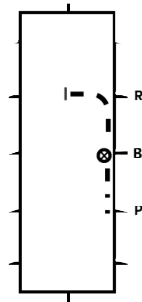
Level 10

Position	Aufgabe
AFP	Arbeitsgalopp
P	Volte mit 10 m Durchmesser



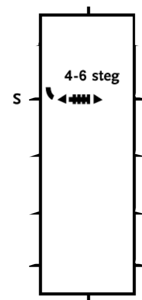
Level 11

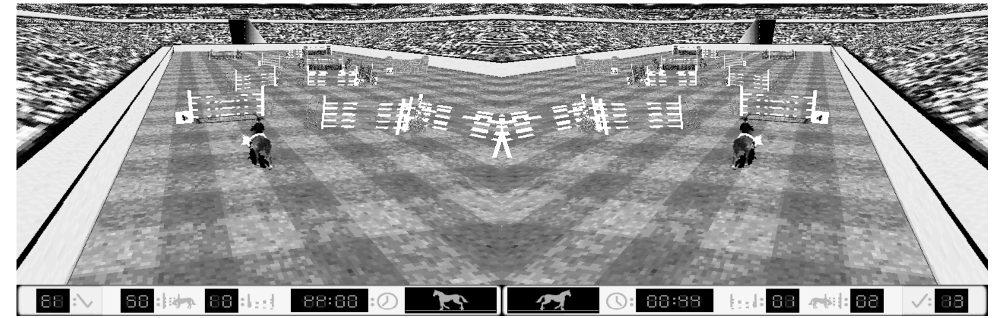
Position	Aufgabe
PB	Arbeitsgalopp
B	Arbeitsgalopp (Übergang)
BRI	Arbeitstrab



Level 12

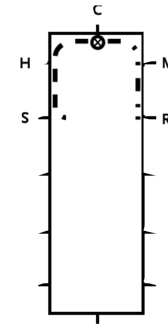
Position	Aufgabe
I	Halten
	4-6 Schritte rückwärts richten
	Im Arbeitstrab anreiten
S	Rechts auf dem Zirkel geritten





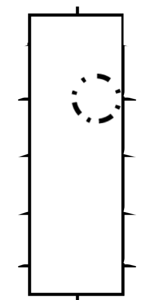
Level 13

Position	Aufgabe
SHC	Arbeitsgalopp
C	Arbeitsgalopp
CMR	Arbeitsgalopp



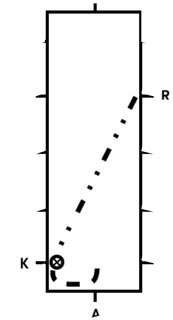
Level 14

Position	Aufgabe
R	Volte mit 10 m Durchmesser



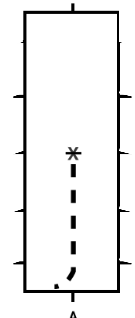
Level 15

Position	Aufgabe
RK	Mittelgalopp
	Vor K Übergang zum Arbeitsgalopp
K	Arbeitstrab (Übergang)
KA	Arbeitstrab



Level 16

Position	Aufgabe
A	Auf die Mittellinie abwenden
X	Halten
	Grüßen
	Am langen Zügel die Bahn verlassen





GELÄNDE
Die Geländestrecke ist ein wirklicher Leistungstest - sowohl für Reiter als auch Pferd. Du reitest über einen Außenkurs, springst über Baumstämme und andere Hindernisse auf der Strecke.

Bei diesem Reiten wird die Zeit genommen, der schnellste Reiter gewinnt.

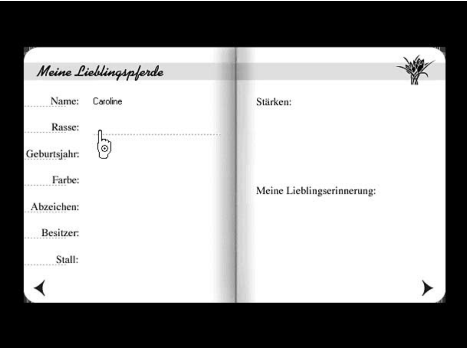
NACH DEM TURNIER
Nach dem Turnier erscheinen die Ergebnisse. Gib deinen Namen ein, wenn du den ersten, zweiten oder dritten Platz in dem Durchgang oder der Klasse belegt hast. Klicke auf den Button Wiederholung, um deinen letzten Ritt zu sehen.



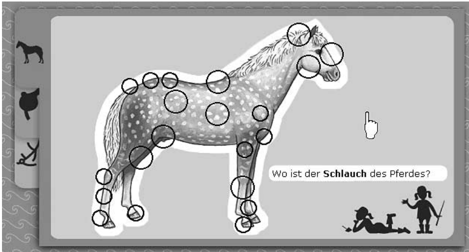
DER KLUBRAUM
Nach der Reitstunde oder nach Turnieren kann man sich gut im Klubraum entspannen. Du kannst dort verschiedene Spiele spielen, die sich in einem Stapel auf dem Tisch befinden.



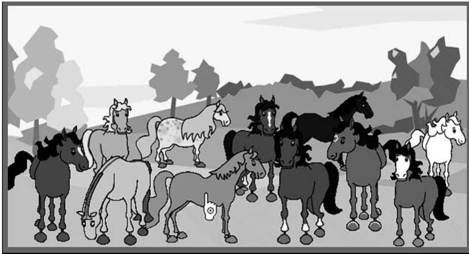
DAS TAGEBUCH
Das Tagebuch befindet sich im Bücherregal im Klubraum. In dein Tagebuch kannst du Dinge über dein Lieblingspferd notieren und vieles mehr aufschreiben. Vergiss nicht, nach dem ersten Gebrauch des Tagebuchs dein Passwort einzugeben! So können die anderen nicht lesen, was du geschrieben hast.



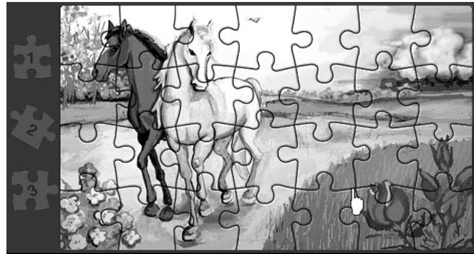
DIE KÖRPERTEILE DES PFERDES
Hier kannst du dein Wissen über die Körperteile des Pferdes testen. Außerdem lernst du, wie die einzelnen Teile des Sattels und des Zaumzeuges genannt werden. Wenn du auf das Symbol rechts unten in der Ecke klickst, bekommst du eine neue Frage gestellt. Wenn du links unten auf das Symbol klickst, wird dir die richtige Antwort verraten.



100 FRAGEN ÜBER PFERDE
In diesem Quiz kannst du dein Wissen über Pferde prima testen. Hier werden alle möglichen Fragen über Pferde und das Reiten gestellt. Du bekommst hier 10 Fragen gestellt.



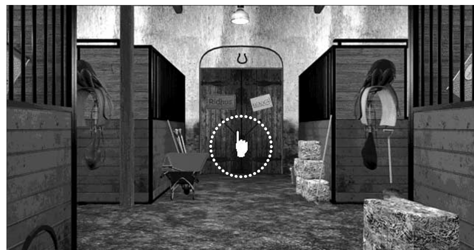
DAS PUZZLE
In der Kiste findest du drei Puzzles, von denen du dir eins aussuchen kannst. Du drehst die Puzzleteile, indem du die Taste gedrückt hältst und dann mit dem Mauszeiger darauf klickst.



DIE ANZIEHPUPPE KAREN
In der Kiste mit der Anziehpuppe findest du viele verschiedene Reiterbekleidungen. Wenn du Karen und ihre Kleidung ausdrucken möchtest, klicke links neben Karen auf den blauen Button.



HERUMLAUFEN
Wenn du im Stall bist, bemerkst du, dass sich dein Mauszeiger je nach Position verändert. Die verschiedenen Mauszeiger zeigen dir die Dinge an, die du tun kannst.



Wenn du geradeaus in den Stall oder in den Klubraum gehen möchtest, halte den Mauszeiger in die Mitte des Bildschirmes und klicke.



Du drehst dich um, indem du den Mauszeiger nach links oder nach rechts bewegst. Er zeigt dann in die Richtung, in die du gehen möchtest.



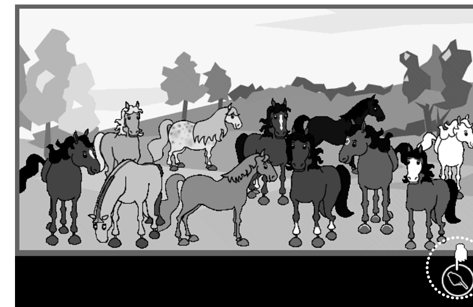
Zum Zurückgehen bewegst du den Mauszeiger an den unteren Rand des Bildschirms; es erscheint eine Hand, die nach unten zeigt.



Im Stall befinden sich zwei Gänge, die sich kreuzen. In den Gängen zeigt dir der Mauszeiger an, wo du nach links oder rechts in den anderen Gang gehen kannst.



Manchmal musst du auf bestimmte Dinge klicken, damit etwas passiert, z.B. die Türgriffe, um eine Box zu öffnen. Der Mauszeiger verwandelt sich dann in eine Hand mit einem Punkt darauf.

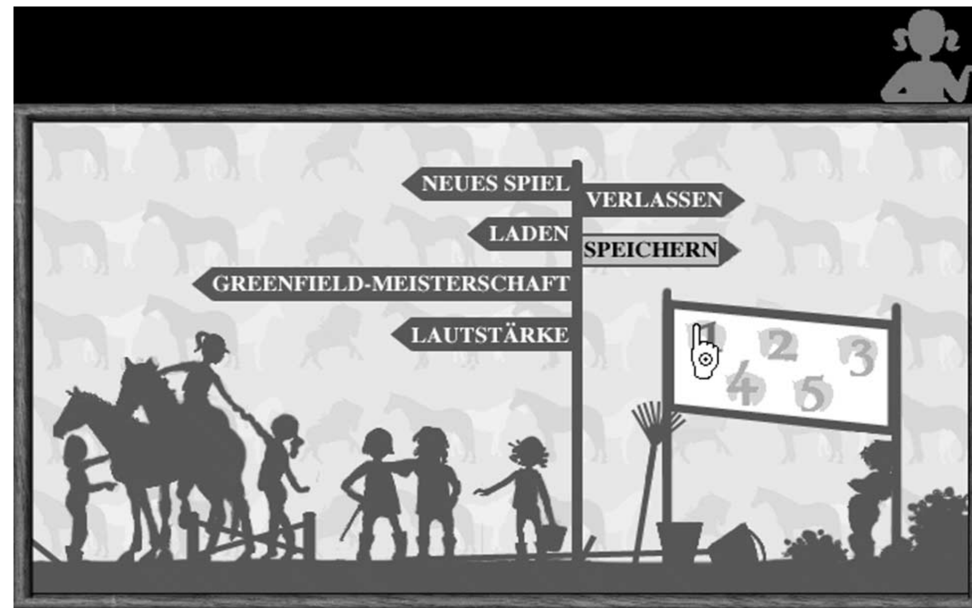


Wenn du im Klubraum Spiele spielst oder etwas in dein Tagebuch einträgst, kannst du zurückkehren, indem du unten rechts auf den Button klickst.

DAS HAUPTMENÜ
Wenn du dich im Stall oder im Klubraum befindest, bringt dich ein Klicken auf den Button oben rechts zurück zum Hauptmenü. Dort kannst du dann dein Spiel speichern, ein bereits gespeichertes Spiel laden und somit dort wieder beginnen, wo du zuvor aufgehört hattest.

Im Hauptmenü kannst du auch ein neues Spiel wählen, dich zum Turnier anmelden, die Lautstärke einstellen oder das Spiel beenden.

Zum Verlassen des Hauptmenüs, klickst du noch einmal auf den Button, der sich unten links in der Ecke befindet.



MITWIRKENDE

AUSFÜHRENDER PRODUZENT
PAN Interactive
Henrik Eklund

PRODUZENT
Sofia Brattselius

LOKALISATION PAN INTERACTIVE
Åsa Lundkvist

PRODUKTIONSFIRMA
O2 Interactive Media

KONZEPT UND SKRIPT
Maria Hedvall
Anna Steyner
Gela Urbina
Tobias Andersson
Pär Johansson

PROJEKT-MANAGER
Pär Johansson

PROGRAMMIERUNG
Tobias Andersson
Anna Steyner

ART DIRECTOR
Gela Urbina

ILLUSTRATION UND ANIMATION
Joakim Hansén
Gela Urbina

GRAPHIK-DESIGN
Michaela Bergsten
Anna Steyner
Pär Johansson
Tobias Andersson

3D-PROGRAMMIERUNG
Refraction Games

3D-ANIMATION
Mikko Tähtinen
GRAFIK 3D-SPIEL
Mikko Tähtinen
Boije Design AB
Pronto Art AB

3D-GRAFIKEN
Kaktus Film

FILM
Per Janérus Filmproduktion

VIDEOBEARBEITUNG
Michaela Bergsten
Pär Johansson

FOTO
Felix Oppenheim
Roland Thunholm

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE
Kaktus Film

PONYREITER
Tover Olsson
Primus Olsson

KURSRICHTLINIEN UND TECHNISCHE BERATUNG
René Flück

DANK AN
Hööks für die Bilder



Geoff Hunt, ThereWare und mFactory für die technische Unterstützung
Katarina Björklund für die Sichtung des Materials
Reitlehrerin Monika Lindh
Die Pferde Cumulus, Tango, Myt und Shalir
Gladö Ridsällskap

LIZENZVEREINBARUNG
Made out by PAN Interactive

DEUTSCHE VERSION
dtp digital tainment pool GmbH, Hamburg

LOKALISATION
Effective Media
Aufgenommen bei der Arena Synchron in Berlin.

STIMMEN
Dialogregie - Ulrich Johannson
Erzählerin - Christin Marquitan
Sophie - Esra Vural
Reitlehrerin - Petra-Maria Popp
Gull - Daniela Reidies
Reitbahnsprecher - Frank-Otto Schenk
Lisa - Jill-Tinka Böttcher
Max - Arda Vural